



## Chapeau Blanc

Neutralité

**S'en tenir aux faits :** Chiffres, données terrains, informations... Se base uniquement sur des éléments objectifs

**Verbatim :**

*Que sais-je du problème ?  
Quels sont les faits ?  
Quels indicateurs ?  
De quelles données ai-je besoin pour comprendre la situation ?*



## Chapeau Bleu

Organisation

**Gère le processus de réflexion :** définit le problème, maintien la discipline, organise les échanges, canalise les idées et synthétise

**Verbatim :**

*Comment allons vous structurer l'approche ?  
Quelles sont les solutions réalistes ?  
Quelles solutions mettre en place ?*



## Chapeau Rouge

Sentiment & intuition

**Le Cœur qui bat :** Libre cours aux émotions, aux sentiments et à l'intuition

**Verbatim :**

*Qu'est ce que je ressens du problème, de la situation, de la solution ?  
Quelles sentiments cela m'inspire ?  
Cela me fait ressembler quelles émotions ?*



## Chapeau Noir

Avocat du diable, prudence

**Avocat du diable et peur du risque :** anticipe les risques, partage la peur de dangers, dire ce qui ne vas pas, objecte sur les solutions

**Verbatim :**

*Pourquoi cela ne va pas marcher ?  
Quels sont les risques ?  
Quels sont les inconvénients ou conséquences négatives ?*



## Chapeau Jaune

Optimisme & Pragmatique

**Insufflé de l'optimisme :** tout es possible, identifie les avantages, trouve comment faire pour que l'idée marche, justifie que l'idée est bonne

**Verbatim :**

*Pourquoi la solution va fonctionner ?  
Quels sont les chances et avantages ?  
Pourquoi celle solution est géniale ?*



## Chapeau Vert

Créativité, solutions

**Le génie créatif :** propose des idées simples, inédites ou provocantes. Propose des alternatives sans filtre, censure ou restriction

**Verbatim :**

*Quels sont les solutions improbables ?  
Quelles alternatives avons-nous ?  
Et si on essayait ça ? Pourquoi pas ça ?*

## « Sans Chapeau »



Doit être attentif aux échanges, aux prises de positions pour identifier les différents chapeaux dans le jeu



## Jeu des chapeaux de Bono

1. Prendre 7 joueurs
2. Choisir une sujet ou un problème
3. Distribuer les cartes
4. Le « sans chapeau » se révèle
5. Les six autres joueurs échanges sur le problème en respectant leur personnage (plus ou moins)
6. Après 10-15 minutes, le « sans chapeau » doit retrouver quel jouer a quel chapeau
7. Relancer une partie en passant la carte « sans chapeau » a un autre joueur qui redistribue le jeu

